

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2002-186787
(P2002-186787A)

(43)公開日 平成14年7月2日(2002.7.2)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テ-マ-ト*(参考)
A 6 3 F 13/12		A 6 3 F 13/12	C 2 C 0 0 1
13/00		13/00	K

審査請求 未請求 請求項の数18 O L (全 12 頁)

(21)出願番号	特願2000-391398(P2000-391398)	(71)出願人	000004226 日本電信電話株式会社 東京都千代田区大手町二丁目3番1号
(22)出願日	平成12年12月22日(2000.12.22)	(72)発明者	一色 耕治 東京都千代田区大手町二丁目3番1号 日 本電信電話株式会社内
		(74)代理人	100070150 弁理士 伊東 忠彦
		Fターム(参考)	2C001 AA00 AA01 BB00 BB02 BB05 BC00 BC10 BD00 BD01 BD03 BD07 CB01 CB08 CC02 CC08

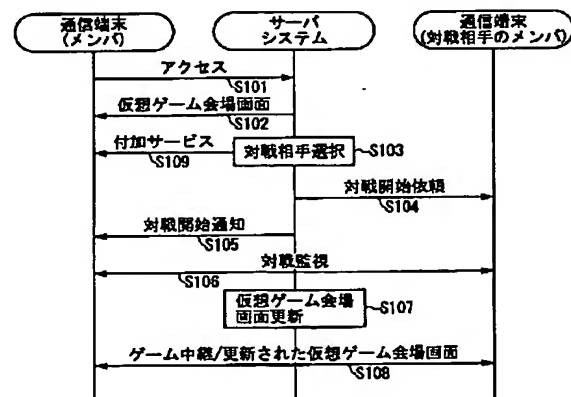
(54)【発明の名称】 サイバーゲーム方法及びサイバーゲームシステム及びサイバーゲームプログラムを格納した記憶媒体

(57)【要約】 (修正有)

【課題】仮想ゲーム会場表示機能により実際の会場を訪れた場合と同様な臨場感を得られると共に、適当な相手が即座に見つからない場合でも実際のゲーム会場と同様に任意の対戦の観戦を実現する。

【解決手段】通信ネットワークを介してゲームを行うメンバーが通信端末よりサーバシステムにアクセスすると、該サーバシステムは、該通信端末に対してゲーム会場の仮想ゲーム会場画面を送信し、メンバーの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し、対戦開始を通知し、通信端末間における対戦を監視し、仮想ゲーム会場の画面を更新し、合成して該対戦相手の通信端末と該アクセスしてきたメンバーの通信端末に音声情報を付加して送信する処理を、対戦が終わるまで繰り返す。対戦相手が選択できない場合には、付加サービスをアクセスしてきたメンバーの通信端末に提供する。

本発明の原理を説明するための図



【特許請求の範囲】

【請求項1】 インターネットを含む通信ネットワークを介して提供されるゲームにおけるサービスを提供するためのサイバースペース方法において、

前記通信ネットワークを介してゲームを行うメンバが通信端末よりサーバシステムにアクセスすると、該サーバシステムは、該通信端末に対してゲーム会場の仮想ゲーム会場画面を送信し、

前記サーバシステムは、前記メンバの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し、また、アクセスしてきた前記メンバの通信端末に対して対戦開始を通知し、

前記対戦相手の通信端末と前記アクセスしてきたメンバの通信端末間における対戦を監視し、仮想ゲーム会場の画面を更新し、合成して該対戦相手の通信端末と該アクセスしてきたメンバの通信端末に音声情報を付加して送信する処理を、対戦が終わるまで繰り返すことにより、対戦を中継し、

対戦相手が選択できない場合には、付加サービスを前記アクセスしてきたメンバの通信端末に提供することを特徴とするサイバースペース方法。

【請求項2】 前記サーバシステムにおいて、アクセスした前記メンバの通信端末に対して、1つの対戦が終了した後においても、次の相手が決まるまでの間も任意の対戦に関する観戦の合成画像及び音声を送信する請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項3】 前記付加サービスとして、メンバ以外の通信端末の前記サーバシステムへの接続を可能とし、対戦者同士の接続に該メンバ以外の第三者の割込を可能とし、該メンバ以外の第三者が対戦の評価や勝敗の判定を行う請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項4】 前記付加サービスとして、前記メンバの対戦相手が決まるまでの待機時間に、メンバ以外の第三者の通信端末との接続を可能とし、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供することにより閲覧させる請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項5】 前記サーバシステムにおいて、複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の設定や賞の配分を行うサービスを提供する請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項6】 前記サーバシステムにおいて、すべてのメンバの対戦状況、メンバ以外の第三者との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、該メンバへ課金すると共に、該メンバ以外の第三者に対してメンバに対するサービスに応じて料金を支払う請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項7】 前記サーバシステムにおいて、サイバースペースが囲碁である場合に、待機時間にメンバと前記メンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続

し、前記囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、前記サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持する請求項1記載のサイバースペース方法。

【請求項8】 インターネットを含む通信ネットワークを介してゲームサービスを提供するサーバシステムと、該サーバシステムにアクセスする通信端末から構成されるサイバースペースシステムであって、

前記サーバシステムは、

10 ゲームに参加するメンバの情報及びメンバの課金情報を保持するメンバ情報データベースと、

前記通信ネットワークを介してゲームを行うメンバまたは、該メンバ以外の第三者の通信端末からのアクセスを受け付け、提供するゲームを選択する、前記メンバ情報データベースを参照して対戦相手を選択する、または、対戦相手が決定するまでの待機時間に提供する付加サービスを選択する処理を行うサービス選択手段と、

前記サービス選択手段により、選択された内容に基づいて、仮想ゲーム会場及び対戦中のメンバの情報及びメンバ以外の第三者の情報を合成する画面合成手段と、前記画面合成手段により合成された仮想ゲーム会場の画面情報を前記通信端末に表示させる仮想ゲーム会場表示手段と、

前記サービス選択手段で選択された対戦相手をアクセスしたメンバの通信端末に通知し、該対戦相手の通信端末に対して該メンバとの対戦を依頼し、双方の通信端末に対戦開始を促す処理、対戦者同士の対戦を中継する処理、対戦状況を監視して、前記画面合成手段に新たな画面合成を指示する処理、前記メンバ情報データベースにメンバ情報の更新を指示する処理、及び、前記通信端末に対して前記画面合成手段で合成された対戦中のメンバの情報やメンバ以外の第三者の情報、音声情報、対戦中の状況を送信するサービス実行手段とを有することを特徴とするサイバースペースシステム。

【請求項9】 前記サービス選択手段は、

前記メンバの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し、また、アクセスしてきた前記メンバの通信端末に対して対戦開始を通知する手段を有し、

前記サービス実行手段は、

前記サービス選択手段において、対戦相手が即座に決定できない場合、または、1つの対戦が終了した後や次の対戦相手が決まるまでの待機時間において、前記メンバの通信端末との接続を継続し、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供する手段と、メンバ以外の第三者の通信端末との接続を可能とし、該第三者からの指導サービスを提供する手段を含む付加サービス手段を有する請求項8記載のサイバースペースシステム。

50 【請求項10】 前記付加サービス手段は、

前記メンバ以外の第三者の通信端末の前記サーバシステムへの接続を可能とし、対戦者同士の接続に割込を可能とし、対戦の評価や勝敗の判定を行うサービスを提供する手段を含む請求項9記載のサイバゲームシステム。

【請求項11】 前記サービス実行手段は、複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の設定や賞の配分を行うサービスを提供する手段を含む請求項8記載のサイバゲームシステム。

【請求項12】 前記サービス実行手段は、すべてのメンバの対戦状況、メンバ以外との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、前記メンバ情報データベースを参照して該メンバへの課金すると共に、該メンバ以外の第三者に対してメンバに対するサービスに応じて料金を支払う手段を含む請求項8記載のサイバゲームシステム。

【請求項13】 前記サービス実行手段は、サイバゲームが囲碁である場合に、待機時間にメンバと前記メンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続する手段と、前記囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、前記サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持する手段を含む請求項8記載のサイバゲームシステム。

【請求項14】 インターネットを含む通信ネットワークを介してゲームサービスを提供するサーバシステムと、該サーバシステムにアクセスする通信端末から構成されるサイバゲームシステムにおいて、該サーバシステムに搭載されるサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体であって、

前記通信ネットワークを介してゲームを行うメンバまたは、該メンバ以外の第三者の通信端末からのアクセスを受け付け、提供するゲームを選択する、ゲームに参加するメンバの情報及びメンバの課金情報を保持するメンバ情報データベースを参照して対戦相手を選択する、または、対戦相手が決定するまでの待機時間に提供する付加サービスを選択する処理を行うサービス選択プロセスと、

前記サービス選択プロセスにより、選択された内容に基づいて、仮想ゲーム会場及び対戦中のメンバの情報及びメンバ以外の第三者の情報を合成する画面合成プロセスと、

前記画面合成プロセスにより合成された仮想ゲーム会場の画面情報を前記通信端末に表示させる仮想ゲーム会場表示プロセスと、

前記サービス選択プロセスで選択された対戦相手をアクセスしたメンバの通信端末に通知し、該対戦相手の通信端末に対して該メンバとの対戦を依頼し、双方の通信端末に対戦開始を促す処理、対戦者同士の対戦を中継する

処理、対戦状況を監視して、前記画面合成プロセスに新たな画面合成を指示する処理、前記メンバ情報データベースにメンバ情報の更新を指示する処理、及び、前記通信端末に対して前記画面合成プロセスで合成された対戦中のメンバの情報やメンバ以外の第三者の情報、音声情報、対戦中の状況を送信するサービス実行プロセスとを有することを特徴とするサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体。

【請求項15】 前記サービス選択プロセスは、

10 前記メンバの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し、また、アクセスしてきた前記メンバの通信端末に対して対戦開始を通知するプロセスを有し、

前記サービス実行プロセスは、

前記サービス選択プロセスにおいて、対戦相手が即座に決定できない場合、または、1つの対戦が終了した後や次の対戦相手が決まるまでの待機時間において、前記メンバの通信端末との接続を継続し、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供するプロセスと、メンバ以外の第三者の通信端末との接続を可能とし、該第三者からの指導サービスを提供するプロセスを含む付加サービスプロセスを有する請求項14記載のサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体。

【請求項16】 前記付加サービスプロセスは、

前記メンバ以外の第三者の通信端末の前記サーバシステムへの接続を可能とし、対戦者同士の接続に割込を可能とし、対戦の評価や勝敗の判定を行うサービスを提供するプロセスを含む請求項15記載のサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体。

【請求項17】 前記サービス実行プロセスは、

複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の設定や賞の配分を行うサービスを提供するプロセスと、

すべてのメンバの対戦状況、メンバ以外との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、前記メンバ情報データベースを参照して該メンバへの課金すると共に、該メンバ以外の第三者に対してメンバに対するサービスに応じて料金を支払うプロセスを含む請求項14記載のサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体。

【請求項18】 前記サービス実行プロセスは、

サイバゲームが囲碁である場合に、待機時間にメンバと前記メンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続するプロセスと、

前記囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、前記サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持するプロセスを含む請求項14記載のサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、サイバークゲーム方法及びサイバークゲームシステム及びサイバークゲームプログラムを格納した記憶媒体に係り、特に、インターネット等の通信ネットワークを介して提供されるゲームにおけるサービスを提供するためのサイバークゲーム方法及びサイバークゲームシステム及びサイバークゲームプログラムを格納した記憶媒体に関する。本発明が適用されるゲームとしては、囲碁、将棋やチェス等の対局ゲームがある。また、三人以上での対戦ゲームにおいても適用可能である。

【従来の技術】従来、通信ネットワークを介して所定のサーバに接続し、予め準備されたメンバー情報に従って、適切な対戦相手を決定する囲碁、将棋、チェスなどのゲームを対局するシステムがあるが、対局を希望するユーザは申込みをした後、システムが適切な対局相手を選定するのを待ち合わせている。また、対戦中においては、対戦相手の映像や音声等により対戦時の臨場感を高めるシステムがある。

【0002】

【発明が解決しようとする課題】このように、従来のシステムで、メンバーの希望に沿った対戦相手の選定を蓄積されたデータベースに従い行くと共に、一旦メンバーが決定した対戦を開始すると視覚や聴覚により臨場感を高める仕組みがなされている。しかし、例えば、通常の囲碁愛好者は碁会所において長時間滞在し、相手を変えながら、相手が見つからない場合は他の対局の観戦や碁会所専属の高段者の指導碁を受けたり、過去の棋譜の閲覧をするなどして、待たされる感覚があまりない状況で時間を過ごしており、こうした実際の碁会所での臨場感を提供し、ビジネスとしての魅力を高める点において満足 of システムであるとはいえない。

【0003】また、対戦中において対戦相手の映像を音声等により対戦時の臨場感を高めるシステムがあるが、対戦待ちのメンバーにも全体の状況を伝えるものではない。

【0004】本発明は、上記の点に鑑みなされたもので、ゲームのメンバーがサイバークゲーム会場にアクセスすることにより対戦を希望する際に、仮想ゲーム会場表示機能により実際の会場を訪れた場合と同様な臨場感を得られると共に、適当な相手が即座に見つからない場合でも実際のゲーム会場と同様に任意の対戦の観戦を実現できるサイバークゲーム方法及びサイバークゲームシステム及びサイバークゲームプログラムを格納した記憶媒体を提供することを目的とする。

【0005】また、本発明の更なる目的は、システムを提供する側にとって増収が図れるサイバークゲーム方法及びサイバークゲームシステム及びサイバークゲームプログラムを格納した記憶媒体を提供することである。

【0006】

【課題を解決するための手段】図1は、本発明の原理を説明するための図である。

【0007】本発明（請求項1）は、インターネットを含む通信ネットワークを介して提供されるゲームにおけるサービスを提供するためのサイバークゲーム方法において、通信ネットワークを介してゲームを行うメンバーが通信端末よりサーバシステムにアクセスすると（ステップ101）、該サーバシステムは、該通信端末に対してゲーム会場の仮想ゲーム会場画面を送信し（ステップ102）、サーバシステムは、メンバーの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し（ステップ103）、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し（ステップ104）、また、アクセスしてきたメンバーの通信端末に対して対戦開始を通知し（ステップ105）、対戦相手の通信端末とアクセスしてきたメンバーの通信端末間における対戦を監視し（ステップ106）、仮想ゲーム会場画面を更新し（ステップ107）、合成して該対戦相手の通信端末と該アクセスしてきたメンバーの通信端末に音声情報を付加して送信する処理を、対戦が終わるまで繰り返すことにより、対戦を中継し（ステップ108）、対戦相手が選択できない場合には、付加サービスをアクセスしてきたメンバーの通信端末に提供する（ステップ109）。

【0008】本発明（請求項2）は、サーバシステムにおいて、アクセスしたメンバーの通信端末に対して、1つの対戦が終了した後においても、次の相手が決まるまでの間も任意の対戦の観戦の合成画像及び音声を送信する。

【0009】本発明（請求項3）は、付加サービスとして、メンバー以外の通信端末のサーバシステムへの接続を可能とし、対戦者同士の接続に割込を可能とし、対戦の評価や勝敗の判定を行う。

【0010】本発明（請求項4）は、付加サービスとして、メンバーの対戦相手が決まるまでの待機時間に、メンバー以外の通信端末との接続を可能とし、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供することにより閲覧させる。

【0011】本発明（請求項5）は、サーバシステムにおいて、複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の決定や賞の配分を行うサービスを提供する。

【0012】本発明（請求項6）は、サーバシステムにおいて、すべてのメンバーの対戦状況、メンバー以外の第三者との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、該メンバーへの課金すると共に、該メンバー以外の第三者に対してメンバーに対するサービスに応じて料金を支払う。

【0013】本発明（請求項7）は、サーバシステムにおいて、サイバークゲームが囲碁である場合に、待機時間

にメンバとメンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続し、囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持する。

【0014】図2は、本発明の原理構成図である。

【0015】本発明（請求項8）は、インターネットを含む通信ネットワーク30を介してゲームサービスを提供するサーバシステム20と、該サーバシステム20にアクセスする通信端末10から構成されるサイバゲームシステムであって、サーバシステム20は、ゲームに参加するメンバの情報及びメンバの課金情報を保持するメンバ情報データベース24と、通信ネットワーク30を介してゲームを行うメンバの通信端末101または、該メンバ以外の第三者の通信端末103からのアクセスを受け付け、提供するゲームを選択する、メンバ情報データベース24を参照して対戦相手を選択する、または、対戦相手が決定するまでの待機時間に提供する付加サービスを選択する処理を行うサービス選択手段21と、サービス選択手段21により、選択された内容に基づいて、仮想ゲーム会場及び対戦中のメンバの情報及びメンバ以外の第三者の情報を合成する画面合成手段25と、画面合成手段25により合成された仮想ゲーム会場の画面情報を通信端末101、102に表示させる仮想ゲーム会場表示手段22と、サービス選択手段21で選択された対戦相手を通信端末101に通知し、該対戦相手の通信端末102に対して該メンバとの対戦を依頼し、双方の通信端末101、102に対戦開始を促す処理、対戦者同士の対戦を中継する処理、対戦状況を監視して、画面合成手段25に新たな画面合成を指示する処理、メンバ情報データベース24にメンバ情報の更新を指示する処理、及び、通信端末10に対して画面合成手段25で合成された対戦中のメンバの情報やメンバ以外の第三者の情報、音声情報、対戦中の状況を送信するサービス実行手段23とを有する。本発明（請求項9）は、サービス選択手段21において、メンバの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末102に対戦開始の依頼を通知し、また、アクセスしてきたメンバの通信端末101に対して対戦開始を通知する手段を有し、サービス実行手段23において、サービス選択手段21において、対戦相手が即座に決定できない場合、または、1つの対戦が終了した後や次の対戦相手が決まるまでの待機時間において、メンバの通信端末101との接続を継続し、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供する手段と、メンバ以外の第三者の通信端末103との接続を可能とし、該第三者からの指導サービスを提供する手段を含む付加サービス手段を有する。本発明（請求項10）は、付加サービス手段において、メンバ以外の第三者の通信端末103のサーバシステムへ

の接続を可能とし、対戦者同士の接続に割込を可能とし、対戦の評価や勝敗の判定を行うサービスを提供する手段を含む。

【0016】本発明（請求項11）は、サービス実行手段23において、複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の決定や賞の配分を行うサービスを提供する手段を含む。

【0017】本発明（請求項12）は、サービス実行手段23において、すべてのメンバの対戦状況、メンバ以外との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、メンバ情報データベースを参照して該メンバへの課金すると共に、該メンバ以外の第三者に対してメンバに対するサービスに応じて料金を支払う手段を含む。

【0018】本発明（請求項13）は、サービス実行手段23において、サイバゲームが囲碁である場合に、待機時間にメンバと前記メンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続する手段と、囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持する手段を含む。

【0019】本発明（請求項14）は、インターネットを含む通信ネットワークを介してゲームサービスを提供するサーバシステムと、該サーバシステムにアクセスする通信端末から構成されるサイバゲームシステムにおいて、該サーバシステムに搭載されるサイバゲームプログラムを格納した記憶媒体であって、通信ネットワークを介してゲームを行うメンバまたは、該メンバ以外の第三者の通信端末からのアクセスを受け付け、提供するゲームを選択する、ゲームに参加するメンバの情報及びメンバの課金情報を保持するメンバ情報データベースを参照して対戦相手を選択する、または、対戦相手が決定するまでの待機時間に提供する付加サービスを選択する処理を行うサービス選択プロセスと、サービス選択プロセスにより、選択された内容に基づいて、仮想ゲーム会場及び対戦中のメンバの情報及びメンバ以外の第三者の情報を合成する画面合成プロセスと、画面合成プロセスにより合成された仮想ゲーム会場の画面情報を通信端末に表示させる仮想ゲーム会場表示プロセスと、サービス選択プロセスで選択された対戦相手をアクセスしたメンバの通信端末に通知し、該対戦相手の通信端末に対して該メンバとの対戦を依頼し、双方の通信端末に対戦開始を促す処理、対戦者同士の対戦を中継する処理、対戦状況を監視して、画面合成プロセスに新たな画面合成を指示する処理、メンバ情報データベースにメンバ情報の更新を指示する処理、及び、通信端末に対して画面合成プロセスで合成された対戦中のメンバの情報やメンバ以外の第三者の情報、音声情報、対戦中の状況を送信するサービス実行プロセスとを有する。

【0020】本発明（請求項15）は、サービス選択ブ

プロセスにおいて、メンバの状況に応じて、対戦待ち状態にあり、かつゲームレベルが同程度である対戦相手を選択し、該対戦相手の通信端末に対戦開始の依頼を通知し、また、アクセスしてきたメンバの通信端末に対して対戦開始を通知するプロセスを有し、サービス実行プロセスは、サービス選択プロセスにおいて、対戦相手が即座に決定できない場合、または、1つの対戦が終了した後や次の対戦相手が決まるまでの待機時間において、メンバの通信端末との接続を継続し、過去の対戦や対戦記録を画像情報として提供するプロセスと、メンバ以外の第三者の通信端末との接続を可能とし、該第三者からの指導サービスを提供するプロセスを含む付加サービスプロセスを有する。本発明（請求項16）は、付加サービスプロセスにおいて、メンバ以外の第三者の通信端末のサーバシステムへの接続を可能とし、対戦者同士の接続に割込を可能とし、対戦の評価や勝敗の判定を行うサービスを提供するプロセスを含む。

【0021】本発明（請求項17）は、サービス実行プロセスにおいて、複数の対戦を同時に監視し、任意の時点における参加者の対戦による順位の決定や賞の配分を行うサービスを提供するプロセスと、すべてのメンバの対戦状況、メンバ以外との接続状況、催事の参加状況を監視し、予め定められた課金体系に基づいて、メンバ情報データベースを参照して該メンバへの課金すると共に、該メンバ以外の第三者に対してメンバに対するサービスに応じて料金を支払うプロセスを含む。

【0022】本発明（請求項18）は、サービス実行プロセスにおいて、サイバースペースが囲碁である場合に、待機時間にメンバとメンバ以外の第三者である囲碁の有段者と接続するプロセスと、囲碁の有段者の指導碁を受ける、または、サーバシステム内に設けられた棋譜閲覧機能により、過去の対局や該囲碁の有段者の棋譜を閲覧しながら接続を保持するプロセスを含む。

【0023】上記のように、本発明は、昨今のインターネット接続サービスにおける定額料金でのサービス提供やインターネットアクセス料金の低廉化の状況を踏まえ、メンバの長時間接続を前提とするサービス形態と、また、光ファイバ等による通信速度の高速化による大量データ転送により仮想の画面をリアルタイムに提供することにより、より現実のゲーム会場に近いサービスを提供するものである。

【0024】本発明では、すべてのメンバ間の対戦状況をリアルタイムに監視し、記録すると共に、コンピュータグラフィックス等の手法により、仮想的な映像の形でメンバの通信端末に転送することにより、対戦相手の決定するまでの間や対局中においても実際のゲーム会場で多人数の中での対局を行っている臨場感を味わうことができる。ユーザの通信端末に対しては予めJava等により本発明のシステムにアクセス可能なアプリケーションプログラムのダウンロードを行い、全ての通信端末の

画面の中でのマルチウィンドウにより対戦相手や仮想ゲーム会場の表示画面、各種付加サービスの受け付け窓口を表示させる。また、ダウンロード可能な端末ソフトウェアの適用により、対戦希望のメンバ以外に、副収入を期待する高段者（プロ棋士等）も遠隔から任意の時間帯に本システムにアクセスが可能となる。メンバは、対戦相手が決まるまでの間にこれらの高段者との対戦により待ち時間を意識することなく、本システムへの接続を継続することができる。

【0025】例えば、ゲームを囲碁とした場合には、サーバシステムにおいて、すべてのメンバ間の対局状況をリアルタイムに監視し、記録すると共に、コンピュータグラフィックス等の手法により、仮想的な映像の形でサイバースペースの画面及び対局状況の画面をメンバの通信端末に転送することにより、対戦相手の決定するまでの間や対局中においても実際の碁会所で多人数の中での対局を行っている臨場感を味わうことができる。ユーザの通信端末に対しては予めJava等により本発明のシステムにアクセス可能なアプリケーションプログラムのダウンロードを行い、全ての通信端末の画面の中でのマルチウィンドウにより対局相手や仮想碁会所の表示画面、各種付加サービスの受け付け窓口を表示させる。また、ダウンロード可能な端末ソフトウェアの適用により、対局希望のメンバ以外に、副収入を期待するプロ棋士等も遠隔から任意の時間帯に本システムにアクセスが可能となる。メンバは、対局相手が決まるまでの間（待機時間）にこれらの高段者との対局により待ち時間を意識することなく、本システムへの接続を継続することができる。

【0026】

【発明の実施の形態】以下、図面と共に本発明の実施の形態について説明する。

【0027】以下では、対戦ゲームを囲碁とし、ゲーム会場をサイバースペースとして説明する。

【0028】図3は、本発明の一実施形態におけるサイバースペースシステム構成を示す。

【0029】本発明のサイバースペースシステムは、サーバシステム（サイバースペース）20、インターネット等の通信ネットワーク30を介してこのサイバースペース20に接続される通信端末10から構成される。

【0030】サイバースペース20は、サービス選択部21、仮想碁会所表示部22、サービス実行部23、メンバ情報データベース24、及び、仮想碁会所画面合成部25から構成される。サービス選択部21は、アクセスメンバ状態リスト27を有し、メンバ情報データベース24は、料金メータ26を有する。

【0031】サービス選択部21は、通信端末10を通してメンバの対局申込みA1を付け付けると共に、課金情報B1の送受信により入場料の徴収を行った後、仮想碁会所表示部22への仮想碁会所画面通知指示B2を送

信すると共に、メンバ情報データベース24のメンバ情報B3を参照して対局相手の選択を行い、サービス実行部23へ処理を引き継ぐ。また、相手が見つからない場合には高段者（プロ棋士等）の紹介等の付加サービスの選択を行う。

【0032】サービス実行部23は、通信端末10にそれぞれのメンバの対局相手を通知し、対局開始を促すと共に、対局開始指示A2が送受信され対局が開始されると対局者同士で互いにやりとりされる指し手情報、映像情報、音声情報A3等を中継する。また、サービス実行部23は、対局状況を監視して、仮想碁会所画面合成部25へ仮想碁会所画面合成指示B4を送信し、新たな仮想碁会所画面の合成を指示する。また、対局終了通知A4を送受信すると共に、メンバ情報の変更を指示する。また、サービス選択部21で選択された付加サービスをメンバに提供する。

【0033】仮想碁会所表示部22は、サービス実行部23から送信される仮想碁会所画面通知指示B2に基づき、新たにアクセスしてきたメンバについて、仮想碁会所画面合成部25に対し、画面データの参照B6を指示し、仮想碁会所画面通知A5を送信する。また、仮想碁会所画面が変更された場合も仮想碁会所画面合成部25に対し、画面データの参照B6の指示を行い、新たな仮想碁会所画面通知A5を各メンバの通信端末10に送信する。

【0034】こうした仮想碁会所画面の送信の実現手段には、例えば、インターネットを介してのWebサーバとブラウザ間の転送技術やJava（登録商標）/CORBA技術の適用がある。

【0035】仮想碁会所画面合成部25は、メンバ情報データベース24に登録された顔写真、年齢、性別等のメンバ情報B7を参照して、新たにアクセスしてきたメンバをコンピュータグラフィックス等の手法により仮想碁会所画面上に合成する。また、サービス実行部23からの仮想碁会所画面合成指示B4の通知により、対局中の碁盤の盤面をリアルタイムに更新する。また、サイバ

ー碁会所画面合成指示B4の通知により、対局中の碁盤の盤面をリアルタイムに更新する。また、サイバ

ー碁会所のサービス内容に応じて、アクセスできる高段者（プロ棋士等）や受け付け係の合成画面も登場させることができる。

【0036】図4は、本発明の一実施形態における仮想碁会所合成画面の例である。

【0037】これらの合成画面は、例えば、HTMLで記述してWeb端末のブラウザ上で表示させる形態とすることにより、操作性の高いものとすることが可能であり、例えば、マウスのクリックにより任意の碁盤を拡大するといったことが可能である。

【0038】通信端末10は、サービス選択部11、仮想碁会所表示部12、サービス実行部13から構成され

る。

【0039】サイバ

ー碁会所の登録メンバは、通信端末10を介して、囲碁の対局や高段者（プロ棋士等）からの指導等のサービスを受ける。また、高段者（プロ棋士等）も空いた時間に自宅等から通信端末10を介してサイバ

ー碁会所にアクセスしておけば、メンバからの指名を受けて指導を行うことができる。

【0040】通信端末10は、映像の転送や音声の転送も可能とするために、特別なマルチメディア端末を用いてもよいし、一般のPC端末上でWebアプリケーションや市販の会議用ソフトにより構成することも可能である。

【0041】図5は、本発明の一実施形態における通信端末に表示する画面構成の例を示す。

【0042】これらは、対局相手画面15、碁盤画面16、仮想碁会所画面17、サービス選択画面18、対局制御画面19から構成される。図5では、これらの画面を通信端末画面類14として一括りにする。例えば、仮想碁会所画面17は、HTMLで記述して通信端末上のブラウザに転送して画面表示することにより、任意の対局を画面上でクリックして対局中の碁盤の状況を表示することも可能である。図6は、本発明の一実施形態におけるサービス構成要素の通信ネットワークへの接続形態を示す。

【0043】サイバ

ー碁会所20と本サービスのメンバあるいは、高段者（プロ棋士等）が使用する複数の通信端末10は、いずれも電話回線、無線インタフェースあるいは、専用線等によりインターネット等の通信ネットワーク30に接続されており、メンバあるいは高段者（プロ棋士等）は、自宅やオフィス等の遠隔地からサイバ

ー碁会所20にアクセスが可能である。

【0044】以上のような構成のサイバ

ー碁会所システムにおいて、以下のような処理が行われる。本システムの動作を説明するため、図3に示すサイバ

ー碁会所20及び通信端末10における動作のフローチャートを図7～図9に示す。

【0045】まず、サイバ

ックする。

【0049】ステップ2) 正当なメンバーであれば、所定の入場料を別途請求するために、情報データベース24の該当メンバーの料金メータ26にカウントする。

【0050】ステップ3) サービス選択部21は、仮想碁会所表示部22に指示を出して、アクセスしてきた通信端末10に対して、仮想碁会所画面の送信を開始させる。

【0051】ステップ4) さらに、サービス選択部21は、メンバー情報データベース24を参照して、棋力等のアクセスしてきたメンバーに関する情報を検索する。サービス選択部21は、既にサービスを受けているメンバーとその状況に関するリスト(アクセスメンバー状態リスト27)を管理しており、このリストの中から、対局待ち状態にあり、なおかつ棋力が同レベルである等、対局相手として適切なメンバーの選択を行う。

【0052】ステップ5) 対局相手が見つかった場合は、ステップ6に移行する。対局相手が見つからない場合は、そのメンバーをアクセスメンバー状態リスト27上で「対局待ち状態」に設定し、ステップ7に移行する。

【0053】ステップ6) 通信端末10は、サービス実行部23に、選択した対局メンバーの各々の識別番号を通知して、対局の開始を依頼した後、新たなアクセスの受け付け処理に移行する。

【0054】ステップ7) サービス選択部21は、アクセスメンバー状態リスト27を「対戦相手待ち状態」に設定する。以降、この状態のメンバーに対しては、適切な対戦相手が「対戦相手待ち状態」になっていないかを定期的にチェックする。対戦相手が見つかった場合は、ステップ6から実行する。

【0055】ステップ8) アクセスした通信端末10に高段者(プロ棋士等)の指導あるいは、過去の棋譜の閲覧等の付加サービスを希望するか問い合わせる。

【0056】ステップ9) メンバーが付加サービスを希望する場合は、メンバー識別番号及び高段者識別番号等の付加情報をサービス実行部23に通知して、付加サービス提供の開始を依頼した後、新たなアクセスの受け付け処理に戻る。付加サービスを希望しない場合は、そのまま新たなアクセスの受け付け処理に戻る。

【0057】次に、サービス実行部23がサービス選択部21からのサービス提供の開始依頼を受けた後の動作を説明する。

【0058】図8は、本発明の一実施形態におけるサービス実行部の動作のフローチャートを示す。

【0059】ステップ11) サービス実行部23は、サービス選択部21からのサービス提供の開始依頼の内容を分析する。

【0060】ステップ12) 対局の開始依頼の場合は、ステップ13に移行する。付加サービスを希望する場合はステップ20に移行する。

【0061】ステップ13) サービス選択部21が選択した対局相手に、対局開始の依頼を通知する。

【0062】ステップ14) もう一方の対局希望メンバーに対局開始の依頼を通知する。

【0063】ステップ15) 対局が開始されると、各対局者からの指し手情報、映像情報、音声情報等をもう一方の対局者に中継することにより、双方の通信端末画面に相手の指し手、顔等を表示させたり、声を出したりすることを可能とする。ここで、直接端末同士でこうした情報のやりとりをせずに、サイバー碁会所20が中継することにより、すべての情報のモニタが可能となり、リアルな碁会所画面の合成が可能となる。

【0064】ステップ16) また、対局状況を監視して、仮想碁会所画面合成部25へ新たな仮想碁会所画面の合成を指示する。新たな指し手が発生したら、その都度、仮想碁会所画面の変更部分の合成を指示する。この処理は対局が終了するまで継続する。

【0065】ステップ17) 対局終了通知の受信により、対局者同士の情報の中継、対局状況の監視を停止する。

【0066】ステップ18) また、対局終了時には対局の結果を基にメンバー情報データベース24へ棋力等のメンバー情報の変更を指示する。

【0067】ステップ19) サービス選択部21へ両対局者の対局終了を通知する。これにより、サービス選択部21は、アクセスメンバー状態リスト27上の該当メンバーの状態を「対局待ち状態」に設定する。この後、新たなサービス提供の開始依頼の受信を待つ。

【0068】ステップ20) 希望する高段者(プロ棋士等)あるいは、棋譜の閲覧用のデータベース等に接続する。

【0069】ステップ21) 所定の付加料金を別途請求するために、情報データベース24の該当メンバーの料金メータ26にカウントする。

【0070】ステップ22) サービス選択部21での周期チェックにより、対戦相手が選択された旨の通知があった場合は、ステップ13に移行する。

【0071】次に、メンバーがサイバー碁会所20にアクセスして対局等のサービスを受ける場合の通信端末10の動作を説明する。

【0072】図9は、本発明の一実施形態における通信端末の動作のフローチャートである。

【0073】ステップ31) メンバーは、通信端末10の電源を投入し、システムの立ち上げを行った後、通信用アプリケーションを起動してインターネット等の通信ネットワーク30を介して、サイバー碁会所20に接続を行う。

【0074】ステップ32) サービスを受けるのに必要な、サービス選択部11、仮想碁会所表示部12、サービス実行部13を通信端末10上で実行するサイバー

10

20

30

40

50

碁会所20のシステム用アプリケーションプログラム類は、例えば、Java等の技術によりサイバー碁会所20からダウンロードする。ダウンロードは毎回行う必要はなく、2回目以降のアクセスでは差分データのみでよい。

【0075】ステップ33) サイバー碁会所システム用アプリケーションプログラムが通信端末10上で起動されると、通信端末画面類14が表示される。

【0076】ステップ34) メンバがサービス選択画面18を用いて、対局要求を指定すると、サービス選択部11がこの要求をサイバー碁会所20に送信する。サイバー碁会所20からは、仮想碁会所画面の送信が開始され、通信端末10の仮想碁会所表示部12により、図4に示すような仮想碁会所画面17が表示される。

【0077】ステップ35) サイバー碁会所20で対局相手が見つかり、ステップ36に移行する。対局相手が見つからないとステップ50に移行する。

【0078】ステップ36) サイバー碁会所20は、対局相手が見つかり、対局開始指示信号を通信端末10に送信し、相手の通信端末10にも対局開始指示信号を送信すると共に、両端末間の対局信号、映像音声信号の中継を開始する。

【0079】ステップ37) サイバー碁会所20からの対局開始指示信号を受信すると、通信端末10はサービス実行部13により対局制御画面19に対局開始メッセージを表示し、対局開始を促す。対局が開始されると、対局制御画面19の碁盤の盤面等は、両通信端末で送受される信号によりアップデートされていく。

【0080】ステップ38) 対局が終了すると、サービス実行部13により対局の判定等が行われる。同一の相手との対戦が規定回数に達した場合には、次の対戦相手を要求し、対局を継続するかを対局制御画面19に表示し、メンバの意思を確認する。

【0081】ステップ39) メンバが継続を要求する場合は、ステップ34に戻る。継続を要求しない場合は、サービス終了要求を通信端末10より送信する。

【0082】ステップ50) メンバがサービス選択画面18を用いて、相手が見つかるまでの間の過ごし方について、付加サービスを希望するかしないかを指定する。サービス選択部11がこの指定をサイバー碁会所20に送信する。

【0083】ステップ51) 付加サービスを指定しない場合は、ステップ53に移行する。付加サービスを希望する場合は、ステップ52-a、または、ステップ52-bに移行する。

【0084】ステップ52-a) 高段者(プロ棋士等)からの指導を指定した場合は、サイバー碁会所20は指定された高段者(プロ棋士等)の通信端末10に対して、指導要求が発生した旨の通知を行い、了解が得られると、メンバと高段者(プロ棋士等)と接続する。接

続中は、通信端末画面類14により、指導碁が可能となり、映像情報や音声情報の送受により、リアルタイムな会話を可能とする。

【0085】ステップ52-b) 棋譜の閲覧用のデータベース等を指定した場合は、サイバー碁会所20は、自サーバ内の当該データベースにアクセス可能にする。以降、通信端末10のサービス選択画面18により、例えば、一連の棋型戦等の棋譜の検索が可能となる。

【0086】ステップ53) サイバー碁会所20は、対局相手が見つかりと通信端末10にその旨を連絡し、以降は、ステップ36から処理が進行する。

【0087】以上の説明においては、囲碁ゲームにおけるサービス提供方式についての説明内容となっているが、本サービス提供方式については、対象とするゲームは将棋やチェク等の他の対局ゲームにも適用可能であり、また、三人以上での対戦ゲームにおいても適用可能である。

【0088】また、上記の実施の形態では、図3の構成に基づいて説明しているが、図3におけるサーバシステム(サイバー碁会所)20のサービス選択部21、仮想碁会所表示部22、サービス実行部23、仮想碁会所画面合成部25をプログラムとして構築し、サーバシステムとして利用されるコンピュータに接続されるディスク装置や、フロッピー(登録商標)ディスク、CD-ROM等の可搬記憶媒体に格納しておき、本発明を実施する際にインストールすることにより、容易に本発明を実現できる。

【0089】なお、本発明は、上記の実施の形態に限定されることなく、特許請求の範囲内において種々変更・応用が可能である。

【0090】

【発明の効果】上述のように、本発明によれば、メンバが本発明のサイバー碁会所にアクセスすることにより対局を希望する際に、仮想碁会所表示機能により、実際の碁会所を訪れた場合と同様な臨場感を得られると共に、適当な相手が即座に見つからない場合でも、実際の碁会所と同様に、任意の対局の観戦等の付加サービスを提供することにより、メンバは相手が決まるまでの間そのまま接続を保持する確率が格段に高くなることから、サービスを提供する側にとっても収益性の増加が期待できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の原理を説明するための図である。

【図2】本発明の原理構成図である。

【図3】本発明の一実施形態におけるサイバークゲームシステムの構成図である。

【図4】本発明の一実施形態における仮想碁会所画面の例である。

【図5】本発明の一実施形態における通信端末に表示する画面構成の例である。

【図6】本発明の一実施形態におけるサービス構成要素の通信ネットワークへの接続形態を示す図である。

【図7】本発明の一実施形態における対局申し込み時のサービス選択部の動作のフローチャートである。

【図8】本発明の一実施形態におけるサービス実行部の動作のフローチャートである。

【図9】本発明の一実施形態における通信端末の動作のフローチャートである。

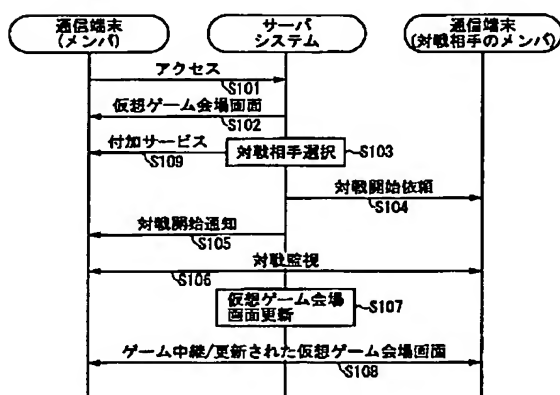
【符号の説明】

- 10 通信端末
- 11 サービスー選択部
- 12 仮想碁会所表示部
- 13 サービス実行部
- 14 通信端末画面類

- * 15 対局相手画面
- 16 碁盤画面
- 17 仮想碁会所画面
- 18 サービス選択画面
- 19 対局制御画面
- 20 サーバシステム、サイバー碁会所
- 21 サービス選択部
- 22 仮想碁会所表示部
- 23 サービス実行部
- 24 メンバ情報データベース
- 25 仮想碁会所画面合成部
- 26 料金メータ
- 27 アクセスメンバ状態リスト
- * 30 通信ネットワーク

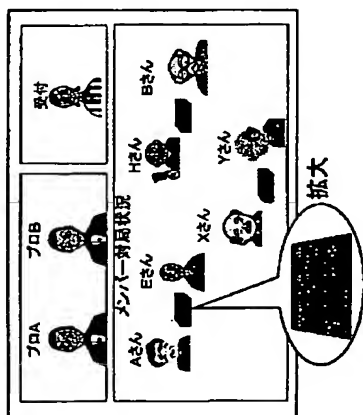
【図1】

本発明の原理を説明するための図



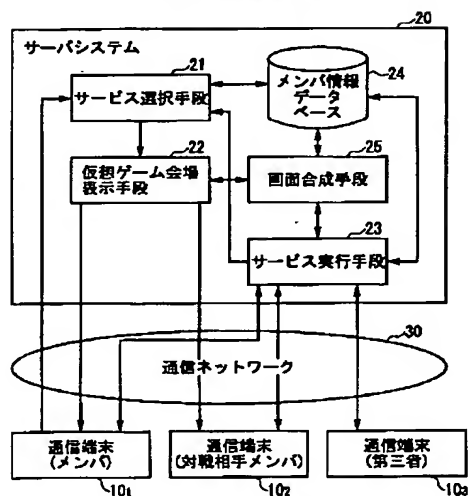
【図4】

本発明の一実施形態における仮想碁会所合成画面の例



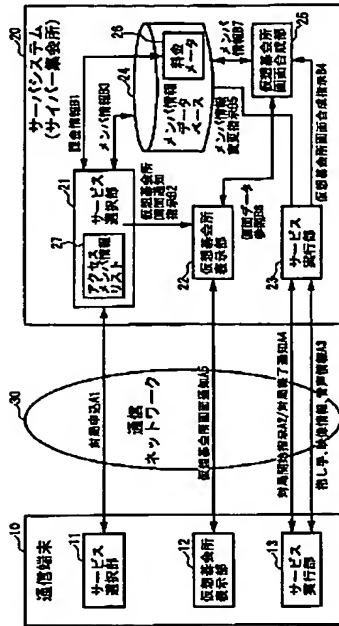
【図2】

本発明の原理構成図



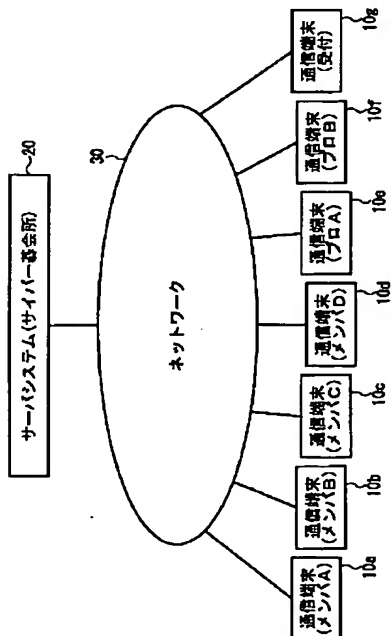
【図3】

本発明の一実施形態におけるサイバーステムの構成図



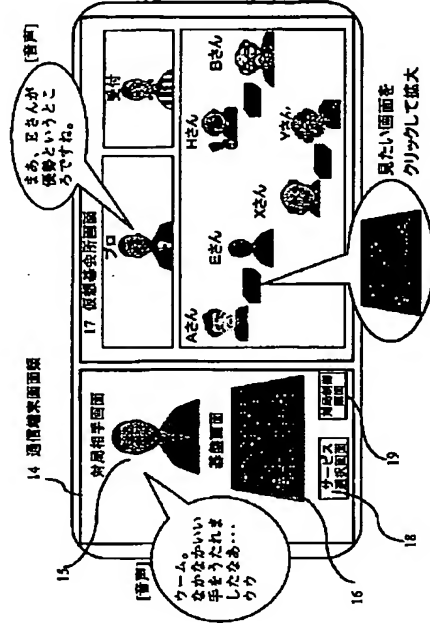
【図6】

本発明の一実施形態におけるサービス構成要素の通信ネットワークへの接続形態を示す図



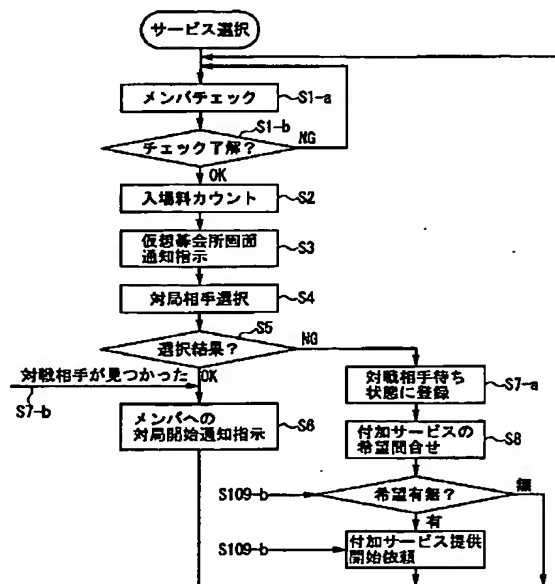
【図5】

本発明の一実施形態における通信端末に表示する画面構成の例



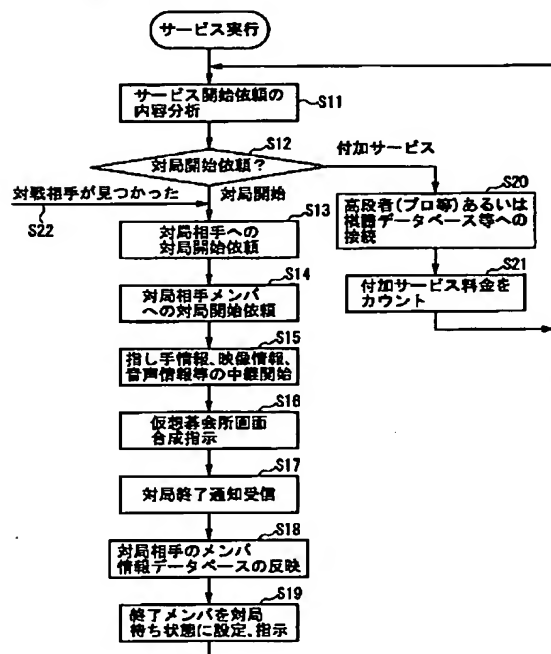
【図7】

本発明の一実施形態における対局申込み時のサービス選択部の動作のフローチャート



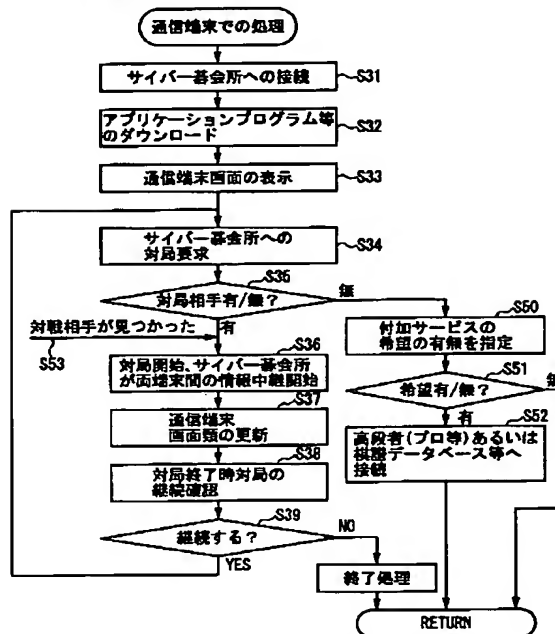
【図8】

本発明の一実施形態におけるサービス実行部の動作のフローチャート



【図9】

本発明の一実施形態における通信端末の動作のフローチャート



*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Bibliography.

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)
(11) [Publication No.] JP,2002-186787,A (P2002-186787A)
(43) [Date of Publication] July 2, Heisei 14 (2002. 7.2)
(54) [Title of the Invention] The storage which stored the cyber-game method, the cyber-game system, and the cyber-game program.
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]
A63F 13/12
13/00
[FI]
A63F 13/12 C
13/00 K
[Request for Examination] Un-asking.
[The number of claims] 18.
[Mode of Application] OL
[Number of Pages] 12.
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-391398 (P2000-391398)
(22) [Filing Date] December 22, Heisei 12 (2000. 12.22)
(71) [Applicant]
[Identification Number] 000004226.
[Name] Nippon Telegraph and Telephone CORP.
[Address] 2-3-1, Otemachi, Chiyoda-ku, Tokyo.
(72) [Inventor(s)]
[Name] Isshiki Koji.
[Address] 2-3-1, Otemachi, Chiyoda-ku, Tokyo Inside of Nippon Telegraph and Telephone CORP.
(74) [Attorney]
[Identification Number] 100070150.
[Patent Attorney]
[Name] Ito Tadahiko.
[Theme code (reference)]

2C001.

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA01 BB00 BB02 BB05 BC00 BC10 BD00 BD01 BD03 BD07 CB01 CB08
CC02 CC08.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

Summary.

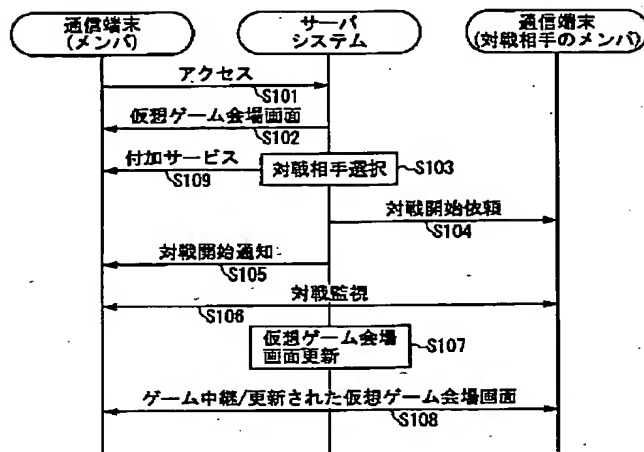
(57) [Abstract] (*****)

[Technical problem] While being able to obtain the same presence as the case where the actual hall is visited by the virtual game hall display function, even when a suitable partner is not found immediately, watching a game of arbitrary waging wars is realized like the actual game hall.

[Means for Solution] If the member which performs a game through a communication network accesses a server system from a communication terminal, it is this server system. Transmit the virtual game hall screen in the game hall to this communication terminal, and the situation of a member is embraced. Are in a waging-war waiting state, and game level chooses a waging-war partner of the same grade. Notify a request of a waging-war start to this waging-war partner's communication terminal, and a waging-war start is notified. Waging war between communication terminals is supervised, the screen in the virtual game hall is updated and compounded, and it repeats until waging war finishes the processing which adds speech information to this waging-war partner's communication terminal, and the communication terminal of the this accessed member, and is transmitted to them. When a waging-war partner cannot choose, it provides for the communication terminal of the member which has accessed the supplementary service.

[Translation done.]

本発明の原理を説明するための図



[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] In the cyber-game method for offering the service in the game offered through the communication network containing the Internet When the member which performs a game through the aforementioned communication network accesses a server system from a communication terminal, this server system The virtual game hall screen in the game hall is transmitted to this communication terminal. the aforementioned server system According to the situation of the aforementioned member, are in a waging-war waiting state, and game level chooses a waging-war partner of the same grade. A waging-war start is notified to this waging-war partner's communication terminal to the communication terminal of the aforementioned member which notified the request of a waging-war start and has accessed it. Waging war between the communication terminals of the member which

has carried out [aforementioned] access with the aforementioned waging-war partner's communication terminal is supervised. By updating and compounding the screen in the virtual game hall, and repeating until waging war finishes the processing which adds speech information to this waging-war partner's communication terminal, and the communication terminal of the this accessed member, and is transmitted to them The cyber-game method characterized by providing with a supplementary service the communication terminal of the member which has carried out [aforementioned] access when waging war is relayed and a waging-war partner cannot choose.

[Claim 2] The cyber-game method according to claim 1 of transmitting the synthetic picture and voice of watching a game about arbitrary waging wars after one waging war is completed to the communication terminal of the accessed aforementioned member in the aforementioned server system, until the next partner is decided.

[Claim 3] The cyber-game method according to claim 1 that enable connection with the aforementioned server system of communication terminals other than a member, enable interruption of third persons other than this member as the aforementioned supplementary service at waging-war persons' connection, and third persons other than this member perform evaluation of waging war, and the judgment of victory or defeat.

[Claim 4] The cyber-game method according to claim 1 which a standby time until the waging-war partner of the aforementioned member is decided is made to peruse as the aforementioned supplementary service by enabling connection with the communication terminal of third persons other than a member, and offering past waging war and past waging-war record as image information.

[Claim 5] The cyber-game method according to claim 1 of offering the service which supervises two or more waging wars simultaneously, and performs the determination of ranking and the distribution of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times in the aforementioned server system.

[Claim 6] The cyber-game method according to claim 1 of paying a charge according to the service to a member to third persons other than this member while charging to this member based on the accounting system which supervised the waging-war situation of all members, the connection situation with third persons other than a member, and the participating situation of an event, and was beforehand defined in the aforementioned server system.

[Claim 7] The cyber-game method according to claim 1 of connecting with a standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and the aforementioned member, receiving the instruction go of the owner of the stage of the aforementioned game of go, or holding connection in the aforementioned server system by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function prepared in the aforementioned server system while perusing the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go when a cyber-game is the game of go.

[Claim 8] The server system which offers game service through the communication network containing the Internet, It is the cyber-game system which consists of communication terminals which access this server system. the aforementioned server system The member information database holding the information on the member which participates in a game, and the accounting information of a member, and the member which performs a game through the aforementioned communication network Or receive access from the communication terminal of third persons other than this member, and choose a waging-war partner with reference to the aforementioned member information database which chooses the game to offer. By or a service selection means to perform processing which chooses the supplementary service with which a standby time until a waging-war partner determines is provided and the aforementioned service selection means A screen composition means to compound the information on the member under the virtual game hall and waging war, and the information of third persons other than a member based on the selected content, A virtual game hall display means to display on the aforementioned communication terminal the screen information in the virtual game hall compounded by the aforementioned screen composition means, It notifies to the communication terminal of the member which accessed the waging-war partner chosen with the aforementioned service selection means. Request waging war with this member to this waging-war partner's communication terminal, and the processing for which a waging-war start is urged to both communication terminals, the processing which relays waging-war persons' waging war, and a waging-war situation are supervised. The processing which directs new screen composition for the aforementioned screen composition means, the processing which directs renewal of member information in the aforementioned member information database, And the information on the member under waging war compounded with the aforementioned screen composition means to the aforementioned communication terminal, the information of third persons other than a member, speech information, the cyber-game system characterized by having a service execution means to transmit the situation under waging war.

[Claim 9] According to the situation of the aforementioned member, it is in a waging-war waiting state, and the aforementioned service selection means characterized by to provide the following chooses a waging-war partner with game level of the same grade, it has a means notify [communication terminal / of this waging-war partner] a waging-war start to the communication terminal of the aforementioned member have notified and accessed the request of a waging-war start, and the aforementioned service execution means is the aforementioned service selection means. A means to continue connection with the communication terminal of the aforementioned member, and to offer past waging war and past waging-war record as image information in a standby time until the next waging-war partner after one waging war is completed when a waging-war partner cannot determine immediately or is decided. A means to enable connection with the

communication terminal of third persons other than a member, and to offer the instruction service from this third person.

[Claim 10] The aforementioned supplementary service means is a cyber-game system including a means to offer the service which enables connection with the aforementioned server system of the communication terminal of third persons other than the aforementioned member, makes interruption possible at waging-war persons' connection, and performs evaluation of waging war, and the judgment of victory or defeat according to claim 9.

[Claim 11] The aforementioned service execution means is a cyber-game system including a means to offer the service which supervises two or more waging wars simultaneously, and performs the determination of ranking and the distribution of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times according to claim 8.

[Claim 12] The aforementioned service execution means is a cyber-game system including a means to pay a charge according to the service of as opposed to [while charging] a member to third persons other than this member to this member with reference to the aforementioned member information database according to claim 8, based on the accounting system which supervised the waging-war situation of all members, connection situations other than a member, and the participating situation of an event, and was defined beforehand.

[Claim 13] The aforementioned service execution means is the cyber-game system according to claim 8 which receives the instruction go of a means connect with a standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and the aforementioned member when a cyber-game is the game of go, and the owner of the stage of the aforementioned game of go, or includes a means hold connection while perusing the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go, by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function prepared in the aforementioned server system.

[Claim 14] In the server system which offers game service through the communication network containing the Internet, and the cyber-game system which consists of communication terminals which access this server system The member which is the storage which stored the cyber-game program carried in this server system, and performs a game through the aforementioned communication network Or access from the communication terminal of third persons other than this member is received. With reference to the member information database holding the information on the member which chooses the game to offer and which participates in a game, and the accounting information of a member, choose a waging-war partner. According to or the service selection process of performing processing which chooses the supplementary service with which a standby time until a waging-war partner determines is provided and the aforementioned service selection process The screen composition process which compounds the information on the member under the virtual game hall and waging war, and the information of third

persons other than a member based on the selected content, The virtual game hall display process of displaying on the aforementioned communication terminal the screen information in the virtual game hall compounded by the aforementioned screen composition process, It notifies to the communication terminal of the member which accessed the waging-war partner chosen in the aforementioned service selection process. Request waging war with this member to this waging-war partner's communication terminal, and the processing for which a waging-war start is urged to both communication terminals, the processing which relays waging-war persons' waging war, and a waging-war situation are supervised. The processing which directs new screen composition in the aforementioned screen composition process, the processing which directs renewal of member information in the aforementioned member information database, And the storage which stored the cyber-game program characterized by having the information on the member under waging war compounded in the aforementioned screen composition process to the aforementioned communication terminal, the information of third persons other than a member, speech information, and the service execution process of transmitting the situation under waging war.

[Claim 15] According to the situation of the aforementioned member, it is in a waging-war waiting state, and the aforementioned service selection process characterized by providing the following chooses a waging-war partner with game level of the same grade, it has the process notify [communication terminal / of this waging-war partner] a waging-war start to the communication terminal of the aforementioned member have notified and accessed the request of a waging-war start, and the aforementioned service execution process is the aforementioned service selection process. The process which continues connection with the communication terminal of the aforementioned member, and offers past waging war and past waging-war record as image information in a standby time until the next waging-war partner after one waging war is completed when a waging-war partner cannot determine immediately or is decided. The process which enables connection with the communication terminal of third persons other than a member, and offers the instruction service from this third person.

[Claim 16] The aforementioned supplementary service process is the storage which stored the cyber-game program including the process which offers the service which enables connection with the aforementioned server system of the communication terminal of third persons other than the aforementioned member, makes interruption possible at waging-war persons' connection, and performs evaluation of waging war, and the judgment of victory or defeat according to claim 15.

[Claim 17] The storage which stored the cyber-game program according to claim 14 characterized by providing the following. The aforementioned service execution process is a process which offers the service which supervises two or more waging wars simultaneously, and performs the determination of ranking and the distribution

of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times. The process which pays a charge according to the service of as opposed to [while charging] a member to third persons other than this member to this member with reference to the aforementioned member information database based on the accounting system which supervised the waging-war situation of all members, connection situations other than a member, and the participating situation of an event, and was defined beforehand.

[Claim 18] The storage which stored the cyber-game program according to claim 14 characterized by providing the following. The aforementioned service execution process is a process connected to a standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and the aforementioned member when a cyber-game is the game of go. The process which receives the instruction go of the owner of the stage of the aforementioned game of go, or holds connection by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function prepared in the aforementioned server system while perusing the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the storage which stored the cyber-game method, the cyber-game system, and the cyber-game program, and relates to the storage which stored the cyber-game method, cyber-game system, and cyber-game program for offering the service in the game especially offered through communication networks, such as the Internet. as the game to which this invention is applied -- the game of the game of go, shogi, chess, etc. -- there is a game Moreover, also in the waging-war game in three or more

persons, it is applicable.

[Description of the Prior Art] the game with a system suitable although there is a system which competes games, such as the game of go which determines a suitable waging-war partner, shogi, and chess, conventionally according to the member information which connected with the predetermined server through the communication network, and was prepared beforehand, after the user who wishes to compete proposes — it is waiting selecting a partner Moreover, there is a system which raises the presence at the time of waging war with a waging-war partner's image, voice, etc. during waging war.

[0002]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] Thus, if waging war for which the member once opted is started while the conventional system performs according to the database which had selection of the waging-war partner in alignment with the hope of a member accumulated, the structure which raises presence by the visual sense or the acoustic sense is made. However, the usual game-of-go lover staying in a go club for a long time, and changing a partner for example When a partner is not found, receive the instruction go of a high rank person watching a game of other games, and under exclusive contract with a go club, or the past record of the moves and plays of a game of Go is perused. Time is spent in the situation which does not not much have the feeling kept waiting, the presence in such an actual go club is offered, and it cannot be said that it is a satisfying system in the point which heightens the charm as business.

[0003] Moreover, the whole situation is not told to the member of the waiting for waging war, either, although the system which raises the presence at the time of waging war with voice etc. is during waging war about a waging-war partner's image.

[0004] When it was made in view of the above-mentioned point and the member of a game accesses the cyber-game hall, in case this invention wishes to be pitched against each other, while it can obtain the same presence as the case where the actual hall is visited by the virtual game hall display function Even when a suitable partner is not found immediately, it aims at offering the storage which stored the cyber-game method, cyber-game system, and cyber-game program which can realize watching a game of arbitrary waging wars like the actual game hall.

[0005] Moreover, the further purpose of this invention is offering the storage which stored the cyber-game method, cyber-game system, and cyber-game program which can aim at increase of income for the side which offers a system.

[0006]

[Means for Solving the Problem] Drawing 1 is drawing for explaining the principle of this invention.

[0007] In the cyber-game method for this invention (claim 1) offering the service in the game offered through the communication network containing the Internet When the member which performs a game through a communication network accesses a server system from a communication terminal (Step 101), this server system The

virtual game hall screen in the game hall is transmitted to this communication terminal (Step 102). a server system According to the situation of a member, are in a waging-war waiting state, and game level chooses a waging-war partner of the same grade (Step 103). A request of a waging-war start is notified to this waging-war partner's communication terminal (Step 104). Moreover, a waging-war start is notified to the communication terminal of the accessed member (Step 105). Waging war between a waging-war partner's communication terminal and the communication terminal of the accessed member is supervised (Step 106). By updating and (Step 107) compounding the virtual game hall screen, and repeating until waging war finishes the processing which adds speech information to this waging-war partner's communication terminal, and the communication terminal of the this accessed member, and is transmitted to them When waging war is relayed (Step 108) and a waging-war partner cannot choose, it provides for the communication terminal of the member which has accessed the supplementary service (Step 109).

[0008] In a server system, this invention (claim 2) transmits the synthetic picture and voice of watching a game of arbitrary waging wars until the next partner is decided to the communication terminal of the accessed member, after one waging war is completed.

[0009] As a supplementary service, this invention (claim 3) enables connection with the server system of communication terminals other than a member, makes interruption possible at waging-war persons' connection, and performs evaluation of waging war, and the judgment of victory or defeat.

[0010] this invention (claim 4) enables connection with communication terminals other than a member, and a standby time until the waging-war partner of a member is decided is made to peruse it as a supplementary service by offering past waging war and past waging-war record as image information.

[0011] In a server system, this invention (claim 5) supervises two or more waging wars simultaneously, and offers the service which performs the determination of ranking and the distribution of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times.

[0012] In a server system, this invention (claim 6) supervises the waging-war situation of all members, a connection situation with third persons other than a member, and the participating situation of an event, and pays a charge according to the service of as opposed to [while charging] a member to third persons other than this member to this member based on the accounting system defined beforehand.

[0013] this invention (claim 7) holds connection by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function which connected with the standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and a member, and received the instruction go of the owner of the stage of the game of go, or was prepared in the server system when a cyber-game was the game of go in a server system, perusing the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go.

[0014] Drawing 2 is the principle block diagram of this invention.

[0015] The server system 20 which offers game service through the communication network 30 in which this invention (claim 8) contains the Internet, It is the cyber-game system which consists of communication terminals 10 which access this server system 20. a server system 20 The communication terminal 101 of the member information database 24 holding the information on the member which participates in a game, and the accounting information of a member, and the member which performs a game through a communication network 30 Or communication terminal 103 of third persons other than this member Receive access of a shell and choose a waging-war partner with reference to the member information database 24 which chooses the game to offer. By or a service selection means 21 to perform processing which chooses the supplementary service with which a standby time until a waging-war partner determines is provided and the service selection means 21 A screen composition means 25 to compound the information on the member under the virtual game hall and waging war, and the information of third persons other than a member based on the selected content, It is the screen information in the virtual game hall compounded by the screen composition means 25 A communication terminal 101 and 102 The virtual game hall display means 22 to display, It is a communication terminal 101 about the waging-war partner chosen with the service selection means 21. It notifies. This waging-war partner's communication terminal 102 It receives, waging war with this member is requested, and it is both communication terminals 101 and 102. The processing to which a waging-war start is urged, the processing which relays waging-war persons' waging war, and a waging-war situation are supervised. The processing which directs new screen composition for the screen composition means 25, the processing which directs renewal of member information in the member information database 24, And it has the information on the member under waging war compounded with the screen composition means 25 to the communication terminal 10, the information of third persons other than a member, speech information, and a service execution means 23 to transmit the situation under waging war. this invention (claim 9) embraces the situation of a member in the service selection means 21. Are in a waging-war waiting state, and game level chooses a waging-war partner of the same grade. This waging-war partner's communication terminal 102 Communication terminal 101 of the member which notified the request of a waging-war start and has accessed it Have a means to receive and to notify a waging-war start, and it sets for the service execution means 23. When a waging-war partner cannot determine immediately in the service selection means 21, Or it sets to a standby time until the next waging-war partner after one waging war is completed is decided. Communication terminal 101 of a member Communication terminal 103 of a means to continue connection and to offer past waging war and past waging-war record as image information, and third persons other than a member Connection is made possible and it has a supplementary service means including a means to offer the instruction service from

this third person. It sets for a supplementary service means and this invention (claim 10) is the communication terminal 103 of third persons other than a member.

Connection with a server system is enabled, interruption is made possible at waging-war persons' connection, and a means to offer the service which performs evaluation of waging war and the judgment of victory or defeat is included.

[0016] In the service execution means 23, this invention (claim 11) supervises two or more waging wars simultaneously, and includes a means to offer the service which performs the determination of ranking and the distribution of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times.

[0017] In the service execution means 23, this invention (claim 12) supervises the waging-war situation of all members, connection situations other than a member, and the participating situation of an event, and includes a means to pay a charge according to the service of as opposed to [while charging] a member to third persons other than this member to this member with reference to a member information database, based on the accounting system defined beforehand.

[0018] In the service execution means 23, when a cyber-game is the game of go, this invention (claim 13) receives the instruction go of a means to connect with a standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and the aforementioned member, and the owner of the stage of the game of go, or it includes a means to hold connection, by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function prepared in the server system, perusing the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go.

[0019] In the server system which offers game service through the communication network in which this invention (claim 14) contains the Internet, and the cyber-game system which consists of communication terminals which access this server system. The member which is the storage which stored the cyber-game program carried in this server system, and performs a game through a communication network. Or access from the communication terminal of third persons other than this member is received. With reference to the member information database holding the information on the member which chooses the game to offer and which participates in a game, and the accounting information of a member, choose a waging-war partner.

According to or the service selection process of performing processing which chooses the supplementary service with which a standby time until a waging-war partner determines is provided and a service selection process. The screen composition process which compounds the information on the member under the virtual game hall and waging war, and the information of third persons other than a member based on selected contents, The virtual game hall display process of displaying on a communication terminal the screen information in the virtual game hall compounded by the screen composition process, It notifies to the communication terminal of the member which accessed the waging-war partner chosen in the service selection process. Request waging war with this member to

this waging-war partner's communication terminal, and the processing for which a waging-war start is urged to both communication terminals, the processing which relays waging-war persons' waging war, and a waging-war situation are supervised. The processing which directs new screen composition in a screen composition process, the processing which directs renewal of member information in a member information database, And it has the information on the member under waging war compounded in the screen composition process to the communication terminal, the information of third persons other than a member, speech information, and the service execution process of transmitting the situation under waging war.

[0020] this invention (claim 15) embraces the situation of a member in a service selection process. Are in a waging-war waiting state, and game level chooses a waging-war partner of the same grade. It has the process which notifies a waging-war start to this waging-war partner's communication terminal to the communication terminal of the member which notified the request of a waging-war start and has accessed it. a service execution process When a waging-war partner cannot determine immediately in a service selection process, Or it sets to a standby time until the next waging-war partner after one waging war is completed is decided. Connection with the communication terminal of a member is continued, and connection between the process which offers past waging war and past waging-war record as image information, and the communication terminal of third persons other than a member is enabled, and it has a supplementary service process including the process which offers the instruction service from this third person. In a supplementary service process, this invention (claim 16) enables connection with the server system of the communication terminal of third persons other than a member, makes interruption possible at waging-war persons' connection, and includes the process which offers the service which performs evaluation of waging war, and the judgment of victory or defeat.

[0021] The process which offers the service which this invention (claim 17) supervises two or more waging wars simultaneously in a service execution process, and performs the determination of ranking and the distribution of a prize by waging war of a participant at the arbitrary times, the accounting system which supervised the waging-war situation of all members, connection situations other than a member, and the participating situation of an event, and was defined beforehand -- being based -- a member information database -- referring to -- this member, while charging The process which pays a charge according to the service to a member to third persons other than this member is included.

[0022] In a service execution process, when a cyber-game is the game of go, this invention (claim 18) receives the instruction go of the process connected to a standby time with the owner of the stage of the game of go which are third persons other than a member and a member, and the owner of the stage of the game of go, or it includes the process holding connection by the record-of-the-moves-and-plays-of-a-game-of-Go perusal function prepared in the server system, perusing

the past game and the record of the moves and plays of a game of Go of the owner of the stage of this game of go.

[0023] As mentioned above, this invention offers service near the more nearly actual game hall with the service arrangement on condition of prolonged connection of a member again based on the service provision in a fixed amount charge and the situation of cheap-izing of an Internet access charge in the Internet access service of these days by providing real time with the screen of imagination by the mass-data transfer by improvement in the speed of the transmission speed by the optical fiber etc.

[0024] while supervising and recording the waging-war situation between all members on real time in this invention, until a waging-war partner determines by transmitting to the communication terminal of a member in the form of an imagination image by technique, such as CG, -- a game -- the presence which is performing the game in a lot of people to inside at the actual game hall can be tasted To a user's communication terminal, an accessible application program is beforehand downloaded to the system of this invention by Java etc., and the display screen in a waging-war partner or the virtual game hall and the receptionist window of various supplementary services are displayed by the multi window in the inside of the screen of all communication terminals. Moreover, access also of the high rank persons (full-fledged professional go player etc.) who expect a subincome in addition to the member of waging-war hope is attained from remoteness in arbitrary time zones by application of the terminal software which can be downloaded at this system. A member can continue connection with this system, without being conscious of the latency time with waging war with these high rank persons, by the time a waging-war partner is decided.

[0025] the case where a game is made into the game of go -- a server system -- setting -- the game between all members, while supervising and recording a situation on real time technique, such as CG, -- the form of an imagination image -- the screen of a cyber-go club, and a game -- by transmitting the screen of a situation to the communication terminal of a member until a waging-war partner determines -- a game -- the presence which is performing the game in a lot of people to inside in the actual go club can be tasted a user's communication terminal -- receiving -- beforehand -- Java etc. -- download of an application program accessible to the system of this invention -- carrying out -- the multi window in the inside of the screen of all communication terminals -- a game -- the display screen of a partner or a virtual go club and the receptionist window of various supplementary services are displayed moreover, application of the terminal software which can be downloaded -- a game -- access of the full-fledged professional go player who expects a subincome in addition to the member of hope is attained from remoteness in arbitrary time zones at this system a member -- a game -- connection with this system can be continued, without being conscious of the latency time with the game with these high rank persons, by the time a partner is

decided (standby time)

[0026]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, the form of operation of this invention is explained with a drawing.

[0027] Below, a waging-war game is made into the game of go, and the game hall is explained as a cyber-go club.

[0028] Drawing 3 shows the cyber-game system configuration in 1 operation form of this invention.

[0029] The cyber-go club system of this invention consists of communication terminals 10 connected to this cyber-go club 20 through the communication networks 30, such as a server system (cyber-go club) 20 and the Internet.

[0030] The cyber-go club 20 consists of the service selection section 21, the virtual go club display 22, a service statement part 23, a member information database 24, and the virtual go club screen composition section 25. The service selection section 21 has the access member state list 27, and the member information database 24 has the charge meter 26.

[0031] the service selection section 21 -- a communication terminal 10 -- letting it pass -- the game of a member -- while attaching application A1, after collecting an admission fee by transmission and reception of accounting information B1, while transmitting notice directions B-2 of a virtual go club screen to the virtual go club display 22 -- the member information B3 on the member information database 24 -- referring to -- a game -- a partner is chosen and processing is succeeded to the service statement part 23 Moreover, when a partner is not found, supplementary services, such as introduction of high rank persons (full-fledged professional go player etc.), are chosen.

[0032] the service statement part 23 -- a communication terminal 10 -- the game of each member -- a partner -- notifying -- a game -- while urging a start -- a game -- if the start directions A2 are transmitted and received and a game is started, the move information and the image information that it communicates mutually by players, and speech information A3 grade will be relayed moreover, the service statement part 23 -- a game -- a situation is supervised, the virtual go club screen composition directions B4 are transmitted to the virtual go club screen composition section 25, and composition of a new virtual go club screen is directed moreover, a game -- while transmitting and receiving the notice A4 of an end, change of member information is directed Moreover, a member is provided with the supplementary service chosen in the service selection section 21.

[0033] Based on notice directions B-2 of a virtual go club screen transmitted from the service statement part 23, to the virtual go club screen composition section 25, the virtual go club display 22 points to reference B6 of screen data, and transmits notice A5 of a virtual go club screen about the newly accessed member. Moreover, when a virtual go club screen is changed, to the virtual go club screen composition section 25, reference B6 of screen data is directed and new notice A5 of a virtual go

club screen is transmitted to the communication terminal 10 of each member.

[0034] The realization means of transmission of such a virtual go club screen has application of the transfer technology between the Web server through the Internet, and a browser, or Java (registered trademark) / CORBA technology.

[0035] The virtual go club screen composition section 25 compounds the newly accessed member on a virtual go club screen by technique, such as CG, with reference to the member information B7, such as a photograph of his face registered into the member information database 24, age, and sex. moreover, the notice of the virtual go club screen composition directions B4 from the service statement part 23 -- a game -- the face of a board of an inner go board is updated on real time moreover, the notice of the cyber-go club screen composition directions B4 -- a game -- the face of a board of an inner go board is updated on real time Moreover, the synthetic screen of high rank persons (full-fledged professional go player etc.) or a receptionist staff which can be accessed can also be made to appear according to the content of service of a cyber-go club.

[0036] Drawing 4 is the example of the virtual go club composition screen in 1 operation form of this invention.

[0037] By considering as the form which describes by HTML and is displayed on the browser of a Web terminal, these synthetic screens can be considered as the high thing of operability, for example, are able to expand arbitrary go boards by the click of a mouse.

[0038] A communication terminal 10 consists of the service selection section 11, a virtual go club display 12, and a service statement part 13.

[0039] The registration member of a cyber-go club receives service of the game of the game of go, instruction from high rank persons (full-fledged professional go player etc.), etc. through a communication terminal 10. Moreover, if the cyber-go club is accessed through the communication terminal 10 at the time which high rank persons (full-fledged professional go player etc.) also had from the house etc., it can teach in response to the nomination from a member.

[0040] A special multimedia terminal may be used and a communication terminal 10 can also be constituted from on common PC terminal with Web application or the commercial software for a meeting, in order to also enable a transfer of an image, and an audio transfer.

[0041] Drawing 5 shows the example of the screen composition displayed on the communication terminal in 1. operation form of this invention.

[0042] these -- a game -- the partner screen 15, the go board screen 16, the virtual go club screen 17, the service selection screen 18, and a game -- it consists of control screens 19 In drawing 5, it is made a bundle by using these screens as the communication terminal screens 14. for example, the thing which HTML describes the virtual go club screen 17, and it transmits to the browser on a communication terminal, and is done to it for a screen display -- arbitrary games -- a screen top -- clicking -- a game -- it is also possible to display the situation of

an inner go board Drawing 6 shows the topology to the communication network of the service component in 1 operation form of this invention.

[0043] The telephone line, the radio interface, or the dedicated line all connects with the communication networks 30, such as the Internet, and a member or high rank persons (full-fledged professional go player etc.) can access two or more communication terminals 10 which the member or high rank persons of the cyber-go club 20 and this service (full-fledged professional go player etc.) use from remote places, such as a house and office, in the cyber-go club 20.

[0044] The following processings are performed in the cyber-go club system of the above composition. In order to explain operation of this system, the flow chart of operation in the cyber-go club 20 and communication terminal 10 which are shown in drawing 3 is shown in drawing 7 - drawing 9 .

[0045] First, the processing which the cyber-go club 20 performs is explained. the game from a communication terminal 10 -- while the service selection section 21 has the leadership of processing and accesses other processing meanses first in the cyber-go club 20 which received the application -- a game -- application processing is carried out

[0046] First, operation when there is an application of a game from a member in a server system is explained.

[0047] a game [in / 1 operation form of this invention / in drawing 7] -- it is a flow chart for explaining processing in the service selection section at the time of an application

[0048] Step 1 If access to the new cyber-go club 20 from a communication terminal 10 is received, the service selection section 21 will check a member with reference to the member information database 24, and will confirm whether to be unjust access.

[0049] Step 2 If it is a just member, in order to charge a predetermined admission fee separately, it counts in the charge meter 26 of the applicable member of the information database 24.

[0050] Step 3 The service selection section 21 takes out directions to the virtual go club display 22, and makes it start transmission of a virtual go club screen to the accessed communication terminal 10.

[0051] Step 4 The service selection section 21 searches further the information about the member accessed [go skill] with reference to the member information database 24. the list (access member state list 27) about the member in which the service selection section 21 has already received service, and its situation -- managing -- **** -- the game out of this list -- a waiting state -- it is -- in addition -- and go skill is this level -- etc. -- a game -- a member suitable as a partner is chosen

[0052] Step 5 a game -- when a partner is found, it shifts to Step 6 a game -- the case where a partner is not found -- the member -- the access member state list 27 top -- " -- a game -- it is set as waiting state" and shifts to Step 7

[0053] Step 6 the game which chose the communication terminal 10 as the service statement part 23 — after notifying each identification number of a member and requesting the start of a game, it shifts to receptionist processing of new access

[0054] Step 7 The service selection section 21 sets the access member state list 27 as a "waging-war partner waiting state." Henceforth, to the member of this state, it is periodically checked for a suitable waging-war partner in "the state waiting for a waging-war partner." When a waging-war partner is found, it performs from Step 6.

[0055] Step 8 It asks whether to expect supplementary services, such as high rank persons' (full-fledged professional go player etc.) instruction, or perusal of the past record of the moves and plays of a game of Go, of the communication terminal 10 which accessed.

[0056] Step 9 When a member wishes a supplementary service, after notifying additional information, such as a member identification number and a high rank person identification number, to the service statement part 23 and requesting the start of supplementary service offer, it returns to receptionist processing of new access. When you do not wish a supplementary service, it returns to receptionist processing of access new as it is.

[0057] Next, operation after the service statement part 23 receives the start request of the service provision from the service selection section 21 is explained.

[0058] Drawing 8 shows the flow chart of operation of the service statement part in 1 operation form of this invention.

[0059] Step 11 The service statement part 23 analyzes the contents of a start request of the service provision from the service selection section 21.

[0060] Step 12 In a start request of a game, it shifts to Step 13. When you wish a supplementary service, it shifts to Step 20.

[0061] Step 13 the game which the service selection section 21 chose — a partner — a game — a request of a start is notified

[0062] Step 14 another game — the member of choice — a game — a request of a start is notified

[0063] Step 15 A start of a game makes it possible to display a partner's move, a face, etc. on both communication terminal screens, or to take out voice to them by relaying the move information from each set office person, image information, speech information, etc. to another player. Here, without exchanging such information at direct terminals, when the cyber-go club 20 acts as intermediary, the monitor of all information becomes possible and it becomes compoundable [a real go club screen].

[0064] Step 16 again — a game — a situation is supervised and composition of a new virtual go club screen is directed to the virtual go club screen composition section 25 If a new move occurs, composition of a virtual go club visual change portion is directed each time. This processing is continued until a game is completed.

[0065] Step 17 a game — reception of the notice of an end — the relay of players' information, and a game — the surveillance of a situation is stopped

[0066] Step 18 again -- a game -- at the time of an end, change of member information, such as go skill, is directed to the member information database 24 based on the result of a game

[0067] Step 19 the service selection section 21 -- both players' game -- an end is notified thereby -- the service selection section 21 -- the state of the applicable member on the access member state list 27 -- " -- a game -- it is set as waiting state" Then, it waits for reception of a start request of new service provision.

[0068] Step 20 It connects with the high rank persons (full-fledged professional go player etc.) who wish, or the database for perusal of a record of the moves and plays of a game of Go.

[0069] Step 21 In order to charge a predetermined addition charge separately, it counts in the charge meter 26 of the applicable member of the information database 24.

[0070] Step 22 By the periodic check in the service selection section 21, when there is a notice of the purport as which the waging-war partner was chosen, it shifts to Step 13.

[0071] Next, operation of the communication terminal 10 in case a member accesses the cyber-go club 20 and receives service of a game etc. is explained.

[0072] Drawing 9 is the flow chart of operation of the communication terminal in 1 operation gestalt of this invention.

[0073] Step 31 After a member switches on the power supply of a communication terminal 10 and starts a system, it starts the application for communication and connects with the cyber-go club 20 through the communication networks 30, such as the Internet.

[0074] Step 32 The application programs for systems of the cyber-go club 20 which perform the service selection section 11 required to receive service, the virtual go club display 12, and the service statement part 13 on a communication terminal 10 are downloaded from the cyber-go club 20 with technology, such as Java. download -- each time -- it is not necessary to carry out -- access of the 2nd henceforth -- difference -- it is good only by data

[0075] Step 33 If the application program for cyber-go club systems is started on a communication terminal 10, the communication terminal screens 14 will be displayed.

[0076] Step 34 a member -- the service selection screen 18 -- using -- a game -- if a demand is specified, the service selection section 11 will transmit this demand to the cyber-go club 20 From the cyber-go club 20, transmission of a virtual go club screen is started and the virtual go club screen 17 as shown in drawing 4 is displayed by the virtual go club display 12 of a communication terminal 10.

[0077] Step 35 the cyber-go club 20 -- a game -- if a partner is found, it will shift to Step 36 a game -- if a partner is not found, it will shift to Step 50

[0078] Step 36 the cyber-go club 20 -- a game -- if a partner is found -- a game -- a start indication signal -- a communication terminal 10 -- transmitting -- a partner's communication terminal 10 -- a game -- while transmitting a start

indication signal — the game during the end of ends — the relay of a signal and an image sound signal is started

[0079] Step 37 the game from the cyber-go club 20 — if a start indication signal is received — a communication terminal 10 — the service statement part 13 — a game — the control screen 19 — a game — a start message — displaying — a game — a start is urged if a game is started — a game — the face of a board of the go board of the control screen 19 etc. is updated by the signal sent and received by both communication terminals

[0080] Step 38 The judgment of a game etc. is performed by the service statement part 13 after a game is completed. or [continuing a game by requiring the next waging-war partner, when waging war with the same partner reaches the number of times of a convention] — a game — it displays on the control screen 19 and the intention of a member is checked

[0081] Step 39 When a member requires continuation, it returns to Step 34. When not requiring continuation, a service end demand is transmitted from a communication terminal 10.

[0082] Step 50 A member specifies whether he wishes a supplementary service or it does not carry out about how to pass until a partner is found using the service selection screen 18. The service selection section 11 transmits this specification to the cyber-go club 20.

[0083] Step 51 When not specifying a supplementary service, it shifts to Step 53. When you wish a supplementary service, it shifts to step 52-a or step 52-b.

[0084] Step 52- a When instruction from high rank persons (full-fledged professional go player etc.) is specified, the cyber-go club 20 will be connected with a member and high rank persons (full-fledged professional go player etc.), if the purport which the instruction demand generated is notified to high rank persons' (full-fledged professional go player etc.) specified communication terminal 10 and comprehension is obtained. During connection, instruction go becomes possible with the communication terminal screens 14, and real time conversation is enabled by transmission and reception of image information or speech information.

[0085] Step 52- b When the database for perusal of a record of the moves and plays of a game of Go etc. is specified, the cyber-go club 20 is made accessible in the database concerned in a self-server. Henceforth, reference of records of the moves and plays of a game of Go, such as a series of Kisei Contests, is attained with the service selection screen 18 of a communication terminal 10.

[0086] Step 53 the cyber-go club 20 — a game — that is informed to a communication terminal 10 that a partner is found, and processing advances from Step 36 henceforth

[0087] the game of others [game / target / although it is the contents of explanation about the service provision method in a game-of-go game in the above explanation / method / service provision / this] / of shogi, CHIEKU, etc. — it can apply also to a game and can apply also in the waging-war game in three or more

persons

[0088] Moreover, although the form of the above-mentioned operation explains based on the composition of drawing 3 The service selection section 21 of the server system (cyber-go club) 20 in drawing 3 , the virtual go club display 22, the service statement part 23, and the virtual go club screen composition section 25 are built as a program. this invention is easily realizable by installing, in case it stores in portable storages, such as a disk unit connected to the computer used as a server system, and a floppy (registered trademark) disk, CD-ROM, and this invention is carried out.

[0089] In addition, without being limited to the form of the above-mentioned operation, this invention is set in a patent claim and change and application are variously possible for it.

[0090]

[Effect of the Invention] As mentioned above, when a member accesses the cyber-go club of this invention, in case he wishes to compete according to this invention, while being able to obtain the same presence as the case where an actual go club is visited, by the virtual go club display function By offering supplementary services, such as watching a game of arbitrary games, like [even when a suitable partner is not found immediately] an actual go club the probability of holding connection as it is boils a member markedly, and it can expect the increase in profitability from a bird clapper highly also for the side which offers service until a partner is decided

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.**** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing for explaining the principle of this invention.

[Drawing 2] It is the principle block diagram of this invention.

[Drawing 3] It is a cyber-game structure-of-a-system view in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 4] It is the example of the virtual go club composition screen in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 5] It is the example of the screen composition displayed on the communication terminal in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 6] It is drawing showing the topology to the communication network of the service component in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 7] the game in 1 operation gestalt of this invention — it is the flow chart of operation of the service selection section at the time of an application

[Drawing 8] It is the flow chart of operation of the service statement part in 1 operation gestalt of this invention.

[Drawing 9] It is the flow chart of operation of the communication terminal in 1 operation gestalt of this invention.

[Description of Notations]

10 Communication Terminal

11 Service Selection Section

12 Virtual Go Club Display

13 Service Statement Part

14 Communication Terminal Screens

15 Game — Partner Screen

16 Go Board Screen

17 Virtual Go Club Screen

18 Service Selection Screen

19 Game — Control Screen

20 Server System, Cyber-Go Club

21 Service Selection Section

22 Virtual Go Club Display

23 Service Statement Part

24 Member Information Database

25 Virtual Go Club Screen Composition Section

26 Charge Meter

27 Access Member State List

30 Communication Network

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

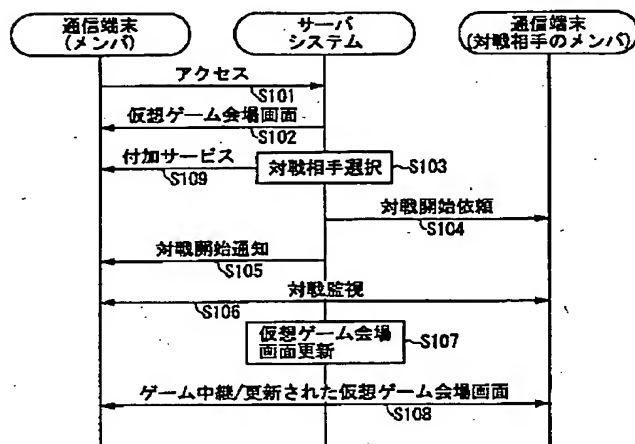
2.*** shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

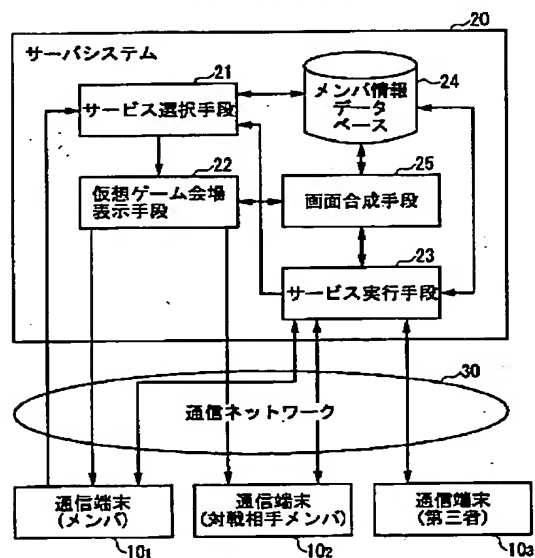
[Drawing 1]

本発明の原理を説明するための図



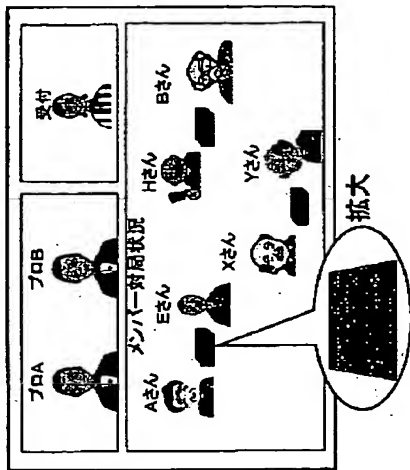
[Drawing 2]

本発明の原理構成図



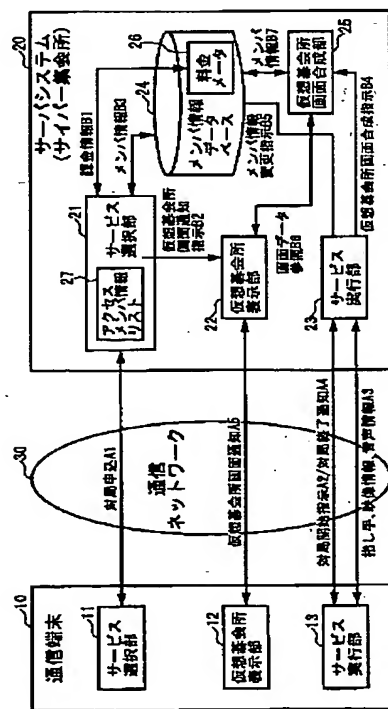
[Drawing 4]

本発明の一実施形態における仮想基会所合成画面の例



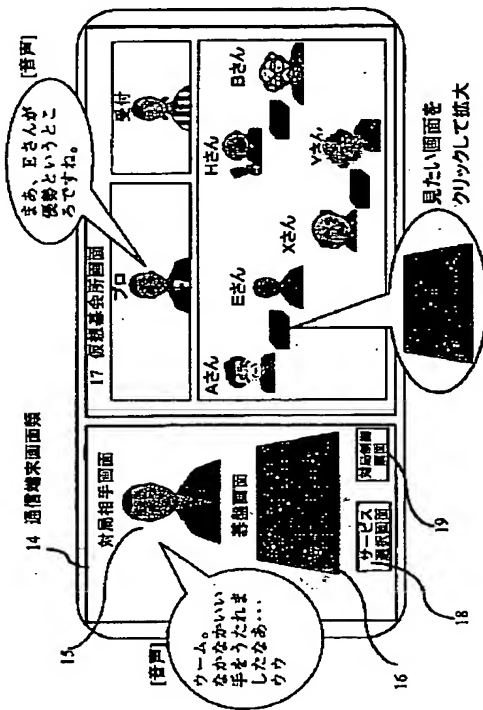
[Drawing 3]

本発明の一実施形態におけるサイバースペースシステムの構成図



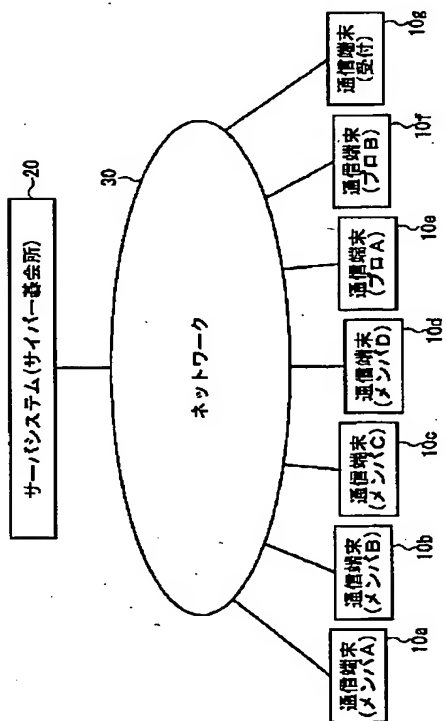
[Drawing 5]

本発明の一実施形態における通信端末に表示する画面構成の例



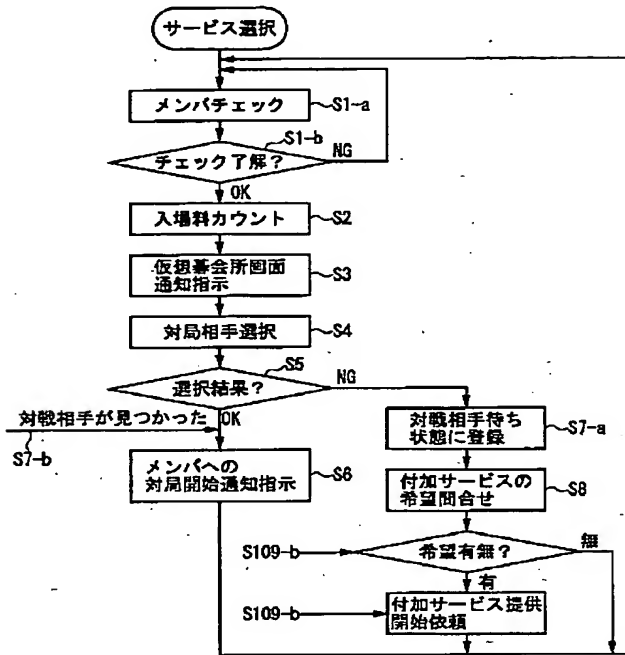
[Drawing 6]

本発明の一実施形態におけるサービス構成要素の通信ネットワークへの接続形態を示す図



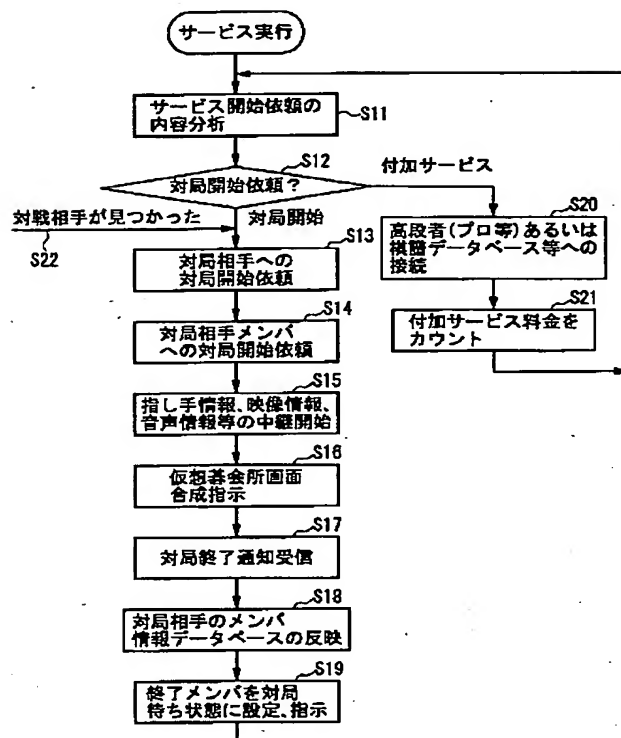
[Drawing 7]

本発明の一実施形態における対局申込み時の
サービス選択部の動作のフローチャート



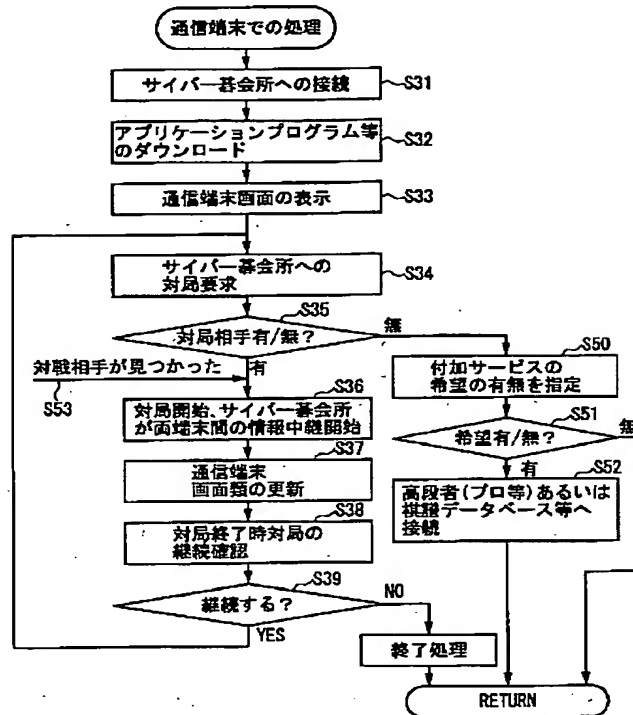
[Drawing 8]

本発明の一実施形態におけるサービス実行部の動作のフローチャート



[Drawing 9]

本発明の一実施形態における通信端末の
動作のフローチャート



[Translation done.]